Глава 2: Новые расы

Немало эльфов, карликов, гномов, полурослико в и людей курсирует космическими маршрутами. Большинство персонажей будет происходить из этих знакомых рас или специализированных рас (типа кендеров и хенгиокай) одного из миров AD&D.

Однако есть множество существ, которые либо не проживают в этих мирах, либо их культура такова, что их нет среди соответствующих игровых рас наземников. В этой главе указаны несколько рас, которые могут подойти для персонажа-космохода, и дается полное описание их игровых способностей.

Использование этих игровых рас необязательно. Вы можете выбирать, какими расами позволить играть игрокам, но, включая эти расы в свою кампанию, будьте осторожны. Некоторые из них довольно мощные, хотя они и сбалансированы для игры с людьми и полулюдьми. Поскольку эти расы первоначально писались для неигровых персонажей, информация в приложениях MC7 и MC9 может отличаться от изложенной здесь информации.

Значения способностей

Минимальные и максимальные значения способностей

У всех нечеловеческих игровых рас есть минимальные и максимальные значения способностей, точно так же, как и у рас из «Справочника Игрока». Персонажи-нелюди должны обладать значениями способностей внутри допустимых пределов. Эти минимумы и максимумы указаны в таблице 1 (минимумы перед чертой, максимумы после).

Как и в случае с таблицей 7 из «Справочника Игрока», прежде чем делать какие-либо расовые поправки к значениям способностей вашего персонажа, проконсультируйтесь с таблицей 1. Если выброшенные вами значения отвечают расовым требованиям, ваш персонаж может быть членом этой расы, даже если при внесении поправок эти значения изменятся.

Таблица 1: Расовые требования к способностям

Раса	**Str**	**Dex**	**Con**	**Int**	**Wis**	**Cha***
Драконь	11/18	3/17	8/18	8/18	8/18	3/18
Гифф	11/18	3/17	8/18	3/16	3/17	3/18
Громмам	11/18	8/18	8/18	3/18	3/17	3/18
Хадози	6/18	8/18	3/18	3/18	3/18	3/16
Хурвает	8/18	3/18	3/17	3/18	8/18	3/18
Люди-ящерицы	8/18	3/18	6/18	3/17	3/18	3/16
Растипед	8/18	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18
Скро	8/18	3/18	8/18	3/17	3/16	3/18
Ксиксчил	3/18	11/18	8/18	8/18	3/16	3/16

* Значение Обаяния (CHA) применимо только к персонажам той же расы; для всех прочих рас максимальное значение Обаяния считается 12.

Расовые поправки к способностям

Если вы решили сделать своего персонажа нечеловеком, то теперь вам надо внести поправки к некоторым из его значений способностей, как указано в таблице 2. Эти поправки общеобязательны – все персонажи этих рас получают поправки.

Таблица 2: Расовые поправки к способностям

Раса	**Поправка**
Драконь	+1 Сила, -1 Ловкость
Гифф	+2 Сила, -1 Интеллект
Громмам мужчина	+2 Сила, +2 Ловкость, -1 Интеллект, -1 Мудрость
Громмам женщина	+2 Интеллект, +2 Мудрость, -1 Сила, -1 Ловкость
Хадози	+1 Ловкость, -1 Обаяние
Хурвает	+1 Мудрость, -1 Телосложение
Люди-ящерицы	Без поправок
Растипед	+1 Телосложение, -1 Ловкость
Скро	+1 Сила
Ксиксчил	+1 Ловкость, +1 Телосложение, -2 Обаяние

Ограничения по классам и уровням

Нечеловеческие персонажи ограничены как в выборе доступных классов, так и в уровнях, до которых они могут развиваться. Эти ограничения вводятся, чтобы сохранить самую суть (люди – более гибкие персонажи, чем нелюди), и чтобы способствовать игровому балансу (со вторым согласен, первое – полный бред, введенный в SF крестным отцом жанра Кемпбеллом – прим. пер.). DM может при необходимости изменять или убирать эти ограничения. Прежде чем сделать это, прочтите обсуждение вопроса «расовые ограничения на уровни» в главе 2 «Руководства Хозяина Подземелья».

Стандартные ограничения по уровням и классам для всех нечеловеческих рас, описанных в этой книге, приводятся в таблице 3. Это ограничения для «обычных» нечеловеческих персонажей; персонажи с исключительными показателями главных характеристик могут переступать за эти ограничения (см. дополнительное правило в «Руководстве Хозяина Подземелья», глава 2). Если в таблице 3 вообще не указан уровень, то персонаж этой расы не может принадлежать к указанному классу.

Таблица 3: Расовые ограничения классов и уровней

Раса	**Священник***	**Боец***	**Маг***	**Вор**	**Бард**
Драконь	12	14	-	-	-
Гифф	-	15	-	10	-
Громмам	10	15	-	15	-
Хадози	8	14	-	15	-
Хурвает	-	12	-	14	-
Люди-ящерицы	7	12	4	11	-
Растипед	-	8	4	11	6
Скро	5	15	5	12	-
Ксиксчил	-	14	5	15	-

* Ни один нечеловек не может быть паладином, друидом, рейнджером или магом-специалистом.

Дракони (Dracons)

Дракони – это драконы-кентавры, недавно появившиеся на окраинах Известных Сфер. У них тяжелые, серые тела с четырьмя ногами с широкими плоскими ступнями, как у слонов, и длинные хвосты. Торсы и руки у них человеческие, хотя шестипалые кисти оканчиваются когтями. Головы как у рептилий, с драконьими рогами и гребнями.

Дракони – существа стадные, и их жизни наполнены сериями формальных ритуалов, направленных на то, чтобы позволить им общаться внутри стада без малейшего несогласия. Для людей формализм драконей выглядит слабостью и снобизмом; при поверхностном взгляде это подтверждается тем, что дракони с большой охотой удирают либо обговаривают ситуацию, вместо того, чтобы сражаться. Однако, ни один человек был ошарашен тем, насколько целеустремленны становятся дракони, когда стадо примет решение.

Одинокий драконь – это урод. Большинство драконей не может выжить вне семейных союзов, они становятся больными и неуверенными, если в течении долгого времени им отказывают в доступе к старейшине своего стада. Драконь, оставленный в одиночестве, попытается найти другую семью драконей, которая примет его. Если это невозможно, он попытается сформировать новое стадо, даже включая в свою «семью» недраконей.

На войне дракони пользуются длинными мечами с тонким лезвием. Однако многие противоречия между драконями улаживаются сложной формой борьбы, которая вдвое эффективнее невооруженной формы боя. Со времен их первого контакта с людьми, дракони переняли много человеческого оружия.

Дракони смотрят на людей, живодеров разума, эльфов и карликов как на «искалеченных». Они вежливы и интересуются недраконьими обществами, но любое существо, у которого меньше шести конечностей, для них инвалид. Они не очень хорошо

различают недраконьи расы одна от другой, особенно людей и полулюдей, которых драконы считают одной расой. Драконы ненавидят неоги, а вот бихолдеров считают забавными.

У драконей огромные семьи, что служит хорошим доказательством того, что все драконы – это члены одной огромной группы родичей. Драконы прибегают к своим структурам родства, чтобы определить, который из драконей должен возглавить то или иное стадо, особенно, когда смешиваются два стада, и лидерство всегда отдается более старшей династии.

Родной мир драконей сухой, с травянистыми равнинами, пустыней и мелкими морями. Смены времен года вызывают миграции стад по всему ландшафту, не давая драконям основать хоть какой-то крупный город. Точное расположение их родного мира для чужаков неизвестно.

Драконы могут священниками (максимум 12-го уровня) или бойцами (максимум 14-го уровня). Священники драконей называются шалла, они качают свои заклинания из сфер Животных, Сражений, Творения, Прорицания, Стражей, Исцеления, Некромантии, Защиты и Солнца. Они не могут быть мультиклассовыми.

Драконы говорят на своем языке и на языке драконов. Немногие говорят на всеобщем, хотя запинаясь и с сильным акцентом. Кроме того, они могут говорить на любом языке по усмотрению DM'а. Количество языков, на которых они говорят, зависит от их Интеллекта (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или от количества ячеек навыков, посвященных языкам (если используется дополнительная система навыков).

У драконей длинные когти на больших пальцах, которые наносят 1-4 повреждений в бою. Если они не используют оружия, то могут атаковать обоими этими когтями в одном раунде.

Драконы бегают быстрее гуманоидов. Их базовая скорость 18 (вместо обычной человеческой скорости 12). Все эффекты движения и нагрузки рассчитываются от этой более высокой скорости.

Из-за своих размеров и строения тела, персонажи драконы получают повреждения от оружия как цели «крупнее человеческого размера». Драконы прибавляют 1 к своему значению Силы, но их масса делает их более неуклюжими, чем гуманоиды, поэтому они вычитают 1 из своего значения Ловкости.

Обратите внимание, что значение силы для драконей отражает только силу их верхней части тела, будь то поднимание предметов, размахивание оружием, сгибание решеток, подъем ворот, открытые дверей или применение рук в военных целях. Драконь может вышибить корпусом тяжелую или заевшую дверь, получая +4 ко всем броскам. Грузоподъемность всех драконей не связана с их значением Силы. Драконь может нести на спине 150 фунтов веса в тщательно подогнанных контейнерах, сохраняя обычную скорость. Он может нести до 300 фунтов на 2/3 скорости (12) и до 450 фунтов на 1/3 скорости (6). При соответствующе подогнанной упряжи, драконь также может тащить груз весом до 1,000 фунтов на колесах или на салазках на 1/3 скорости (6).

Гифф (Giff)

Гиффы – это наемники 9 футов роста с мощной мускулатурой. У них короткие, плоские, цилиндрические ноги, бочкообразные торсы, широкая грудь, гуманоидные руки и пальцы, и головы как у гиппопотамов. Кожа у гиффов черная, серая или золотая, и часто покрыта яркими татуировками.

Гиффы живут структурированной, организованной жизнью, сфокусированной на их подчинении общерасовой цепочке командования. Они гордятся своей силой и воинскими умениями, и рассматривают все в жизни как погоню за славой и чинами. Их гордость собственной силой заставляет их нервничать возле по-настоящему сильных существ (типа великанов), но большинство людей и гуманоидов они воспринимают как слишком хрупких.

Гиффы наслаждаются битвой. Они будут участвовать в потасовках из чистой

радости бития, дубася всех пришлых в дружеском испытании на силу, даруя пощаду всякому, кто попросит ее. Однако оружие для гиффов это признак того, что битва нешуточная, и с любым, обнажившим против них оружие, они будут драться насмерть.

Гиффы столь долго скитались космическими путями, что уже и сами не знают, где их родной мир. Они рассказывают о мире джунглей, где под каждым деревом лежит тайник с оружием, а дымный порох течет как молоко и мед в некоторых человеческих видениях рая.

Взводы гиффов (основная форма социальной организации) служат прочим космоходным расам. Они скитаются от сферы к сфере, сражаясь в битвах и завоевывая врагов своих нанимателей, но сами зависят от милости своих нанимателей, поскольку гиффы не могут управлять волшебными кормилами.

Гиффы могут быть бойцами (максимум 15-го уровня) или ворами (максимум 10-го уровня). Они не могут быть мультиклассовыми. Воры-гиффы действуют в качестве военных разведчиков, шпионов и наемных убийц.

Гиффы немало попутешествовали среди космоходных народов, избегая лишь неоги да бихолдеров. В качестве наемников они нашли полезным учить языки своих нанимателей. Изначально гифф может выучить язык гиффов, всеобщий, карликов, эльфов и драконей. Реальное количество языков ограничено Интеллектом персонажа (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или количеством ячеек навыков, отданных под языки (если используется эта дополнительная система).

По природе гиффы немагичны и никогда не применяют заклинания волшебников или священников. В действительности, их природа настолько немагична, что они не могут пользоваться волшебными кормилами; даже последовательно соединенные кормила живодеров разума у них не работают. У гиффов 10% магическая устойчивость ко всем заклинаниям прочих существ, включая полезную магию, вроде исцеляющих заклинаний.

Также из-за их немагической природы гиффам проблематично пользоваться магическими предметами. Все магические предметы, не настроенные специально на класс персонажа, могут дать сбой с вероятностью 10% в руках гиффа. Эта проверка делается каждый раз, когда гифф использует магический предмет. Сбой относится лишь к данной попытке использовать – в следующий раз, предмет может работать как надо. Для устройств с постоянным действием проверка делается, когда предмет первый задействуется в столкновении. Сбои бывают у жезлов, посохов, палочек, колец, амулетов, зелий, рогов, драгоценностей и у всех прочих магических предметов за исключением оружия, щитов, доспехов, рукавиц и поясов. Как нетрудно понять, эта подверженность неудачам в делах волшебства привела к тому, что гиффы очень подозрительно относятся к магии и магическим устройствам.

Гиффы используют любое оружие, и собрали большую коллекцию разнообразных средств разрушения. Невооруженный гифф равно опасен, и может бодаться, нанося 2-12 повреждений. Гиффы часто удивляются тем повреждениям, которые они причиняют полулюдям и людям. Удар головй, который может убить неподготовленного человека, для гиффа – всего лишь мягкий толчок, когда они резвятся в своем кругу.

Большой размер гиффов делает их более уязвимыми для определенного оружия. Все рукопашное и стрелковое оружие причиняет гиффам повреждения по колонке «L». Ондако крепкая шкура гиффов дает им естественный АС 6; щит может улучшить его до 5. Если надеваются доспехи, то гифф использует более низкий АС. Гиффские доспехи дорогие – из-за огромных размеров обычная стоимость любого набора доспехов утраивается.

Благодаря своим размерам и крепкому телосложению, гиффы прибавляют 2 к своей изначальной Силе. Недостаток воображения заставляет их вычитать 1 из значения Интеллекта.

Громмамы (Grommams)

Громмамы – гориллоподобные существа с сильными плечами, длинными руками

(размах 9 футов), короткими ногами и пухлыми хватательными ступнями. У громмамов коричнево-шоколадная кожа и короткий, грубый медно-красный мех, растущий по всему телу, кроме лица, ладоней рук и подошв ног.

Громмамы тесно сплоченные, высоко религиозные и организованные, большинство их законно-добрые. В основном они миролюбивы, ими управляют женщины «директора», ведомые полубогом. (Полубоги громмамов открыто живут среди них, но никогда не ищут приключений). Неженатые мужчины образуют костяк военных сил, и чаще чем никогда становятся искателями приключений.

Громмамы живут в лесах, но им нравится тот же климат, что и людям. У них не возникает проблем с потреблением человеческой пищи.

Летучие корабли громмамов (обычно покупаемые у людей) украшаются яркими красками и дикими рисунками. Поскольку громмамы весьма искусны в лазании, то в своем такелаже они используют по максимуму веревки и реи.

Мужчины-громмамы могут быть бойцами (максимум 15-го уровня) или ворами (максимум 15-го уровня). Громмамы любого пола могут быть священниками (максимум 10-го уровня). Они не могут быть мультиклассовыми.

Громмамы общаются жестами и языком пальцев. К базовому языку, называемому прочими расами «громмским», добавляются положения тела, выражения лица и многообразие уханий, визгов, рычаний и криков. Помимо громмского, изначально громмам может выучить всеобщий и эльфийский. Количество языков, которые громмам может выучить, ограничено Интеллектом (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или количеством ячеек навыков, отданных под языки (если используется эта дополнительная система).

Хотя громмамы и могут накладывать заклинания священников (и, тем самым, пользоваться волшебными кормилами), они испытывают огромные трудности при использовании прочих магических предметов. Все магические предметы, не настроенные специально на класс персонажа, могут дать сбой с вероятностью 40% в руках громмама. Эта проверка делается каждый раз, когда громмам использует магический предмет. Сбой относится лишь к данной попытке использовать – в следующий раз, предмет может работать как надо. Для устройств с постоянным действием проверка делается, когда предмет первый задействуется в столкновении. Сбои бывают у жезлов, посохов, палочек, колец, амулетов, зелий, рогов, драгоценностей и у всех прочих магических предметов за исключением оружия, щитов, доспехов, рукавиц и поясов.

Поскольку громмамы проводят большую часть своей жизни на деревьях, и обладают развитыми навыками карабканья и раскачивания, они получают расовый модификатор +25% ко всем броскам карабканья.

Громмамы могут использовать все то оружие, что и люди. В действительности они могут сражаться с оружием в каждой руке без штрафа за бой двумя руками, как если бы у них был навык «двуправоруокости» (см. главу 5 данной книги). Они отдают предпочтение оружию, причиняющему наибольшие повреждения, поскольку громмамы могут не заботиться о весе оружия.

Мужчины и женщины громмамы отчетливо различаются не только физически, но и психически. Мужчины больше ориентированы на физическую сторону, получая премию +2 к Силе и Ловкости. Однако они меньше ориентированы на умственную деятельность, подвергаясь штрафу -1 к Интеллекту и Мудрости. И наборот, женщины получают +2 к Интеллекту и Мудрости, но -1 к Силе и Ловкости.

Хадози (Hadozee)

Ходози, или же «палубные обезьяны», это высокие, тощие, бесхвостые гуманоиды, похожие на обезьян. Они покрыты бурым мехом, включая спутанную гриву вокруг лица. Пасть хадози представляет выступающее рыло с несколькими длинными клыками.

У хадози есть широкий клапан кожи, идущий от рук существа до его ног. Поднимая руки, хадози туго натягивает клапан, получая ограничение способности к

планированию.

Хадози грубы, они придерживают язык лишь в присутствии эльфов и своих нанимателей. При отсутствии этих сдерживающих факторов, они могут бесконечно изливать поток оскорблений и насмешек, достаточно сочных, чтобы их захотели выучить даже бывалые космоходы.

Однако хадози крайне усердные работники, уважаемые по всем известным сферам за свою любовь выполнять работу с максимальным усердием. Также они не увиливают от ответственности и в бою, и большинство хадози работают и моряками, и наемниками.

Хадози предпочитают присоединяться к экипажам других наций. Особенно они интересуются в качестве работодателей эльфами. Группа юных взрослых хадози обоих полов наймется к единственному капитану, вместе обучаясь и составляя странствующую ватагу в 20-30 лиц.

Родной мир хадози умеренный и теплый, его климат похож на большинство человеческих миров. В основном хадози не носят никакой одежды (за исключением холодной погоды), поскольку большинство одежек помешало бы их способности планировать. Во время церемоний или в незнакомом порту они носят специальные кафтаны с прорезями по бокам.

Хадози могут быть священниками (максимум 8-го уровня), бойцами (максимум 14-го уровня) или ворами (максимум 15-го уровня). Кроме того, они могут выбрать путь мильтиклассового персонажа: бойца/вора или бойца/священника.

Хадози поколениями бороздили космические тропы, работая на хозяев из многих разных рас, и знакомы с большинством языков, звучащих в космосе. Начальные языки, которые может учить хадози, это хадозийский, всеобщий, карликов, эльфов, гномов, гоблинов, орков и любой другой, который позволит DM. Реальное количество языков ограничено Интеллектом персонажа (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или количеством ячеек навыков, отданных под языки (если используется эта дополнительная система).

Натянув свои планирующие клапаны, хадози может скользить по воздуху, пролетая по 1 футу вперед на каждый фут потерянной высоты. Планирующий хадози обладает скорость 18 и класс маневренности D.

Хадози – прирожденные воины, рукопашная для них родная стихия. Они могут пользоваться всем человеческим оружием, держа в каждой руке по оружию – или в руке и ступне – без штрафа за бой двумя руками, как если бы у них был навык «двуправорукости» (см. главу 5 данной книги). Они отдают предпочтение длинным мечам, щитам и алебардам. Из-за того, что они не могут надевать щиты на руку (мешают мембраны), хадози пользуются только щитами лучника.

Хадози весьма проворны, поэтому они добавляют 1 к своему значению Ловкости и получают +20% ко всем броскам карабканья. Их грубость и неуважение к остальным приводит к отниманию 2 от их значения Обаяния.

Хурвает (Hurwaeti)

Хурваети, также известные как «егоза», это древняя раса рептилий. Они, в общем, гуманоидны, с маленькими, толстыми чешуйками оливково-зеленого цвета, длинными лягушачьими ногами, с перепонками между пальцев рук и ног. У них похожие на гномьи лица с большими ушами, заостренными носами и острыми бородатыми подбородками.

Хурваети предпочитают морскую пищу, но могут есть все то, что и человек (плюс кое-что, что люди не могут – или не хотят).

Хурваети жадны, но неагрессивны. Никто ничего не получит от хурваета бесплатно, но и хурваети не ожидают что-либо получить за так.

Хупваети обычно ходят на кораблях прочих рас. Их собственные корабли используют последовательно соединенные кормила, поскольку у хурваети нет ни магов, ни священников. Большинство хурваетских кораблей представляют собой подобранную рухлядь, списанные корабли прочих рас, отремонтированные и переоснащенные для

хурваетских надобностей. Есть еще немного кораблей хурваетской постройки, они напоминают корабли людей-ящериц.

Хурваети могут быть бойцами (максимум 12-го уровня) или ворами (максимум 14-го уровня). Они не могут быть мультиклассовыми.

Хурваети говорят на собственном архаичном языке, отличающемся сложным конволютным синтаксисом, включающим шипения и щелчки. Для большинства людей и полулюдей язык хурваети сложен для изучения и еще сложнее для разговора. Изначально хурваети могут учить хурваетский, всеобщий, людей-ящериц, и любой другой язык, который позволит DM. Реальное количество языков ограничено Интеллектом персонажа (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или количеством ячеек навыков, отданных под языки (если используется эта дополнительная система).

Хурваети никогда не сдадутся кораблям неоги, иллитидов или бихолдеров, либо любому кораблю с экипажами из этих рас. Более того, хурваети прибавляют один к броскам атаки против этих существ, их прислужников (включая землистых амбалов) и их кораблей. Хурваети пойдут на все, лишь бы избежать пленения этими расами – обычно они упорно бьются, пока не погибнут.

Длинные, мощные ноги хурваети делают их хорошими прыгунами. Полностью оснащенный хурвает может прыгнуть на 8 футов вверх или на 20 футов вперед, что делает их незаменимыми при абордажных действиях.

Чешуйчатые шкуры хурваети дают им АС 5. Их природный АС могут улучшить только доспехи с АС 4 и лучше – те, что превосходят их шкуру. Но щиты улучшат АС хурваети на 1. Подогнать доспехи под их нестандартную форму тела не так-то просто, поэтому они стоят на 50% дороже доспехов для людей и гуманоидов.

Каждый взрослый хурвает может раз в день создавать «облако тумана», как заклинание. Это облако имеет форму параллелепипеда с квадратным основанием 60х60 футов и высотой 20 футов. Можно создавать лишь туманную версию этого заклинания (вторая версия – внешнее подобие «облака смерти» - прим. пер.). Это способность скорее естественная, чем магическая, поэтому облако нельзя развеять заклинанием типа «развеять магию», хотя туман может развеять заклинание «порыв ветра», или любое другое ветровое заклинание.

Работая вместе, многочисленные хурваети могут освежить корабельную атмосферу своими «облаками тумана». Один хурвает может создать достаточно «тумана», чтобы освежить атмосферу для 10 тонн космоизмещения корабля. Для того, чтобы освежить атмосферу целого корабля от смертельной до свежей, все хурваети должны создавать «облако тумана» одновременно. Половина от этого количества может освежить атмосферу от смертельной до испорченной или от испорченной до свежей. Эта способность делает хурваети ценными членами экипажа в долгих исследовательских путешествиях.

Некогда хурваети были могущественной космоходной расой в Известных Сферах. Их хитрость и сноровка дают им +1 к значению Мудрости. Однако длительное существование в космосе столь чуждое для их первоначального вида, ослабило их телесно, приведя к вычитанию 1 из значения Телосложения.

Люди-ящерицы (Lizard Men)

Люди-ящерицы – это гуманоидные ящерицы с четырехпалыми руками, коричневато-зеленой кожей и толстыми, тяжелыми хвостами. Они бывают от 5 до 7 футов ростом.

Люди-ящерицы вспыльчивы и эмоциональны, да и умом особо не блещут. Они прославились своей нетерпеливостью, и такое впечатление, что с их точки зрения большинство людей и полулюдей откровенно усыпляющи. Чтобы иметь дело с человеком-ящерицей, необходимо постоянно быть достаточно быстрым, чтобы тот не заскучал, но при этом не настолько быстрым, чтобы тот не смог следовать за вашей мыслью.

Люди-ящерицы могут быть священниками (максимум 7-го уровня), бойцами

(максимум 12-го уровня), магами (максимум 4-го уровня) или ворами (максимум 11-го уровня). Мультиклассовыми они быть не могут.

Люди-ящерицы обладают собственным языком, состоящим из рычащих гласных и резких согласных. Значение несут не только сами звуки, но и тональность. Изначально люди-ящерицы могут учить язык людей-ящериц, всеобщий, хурваети и любой другой язык, который позволит DM. Как всегда, реальное количество языков ограничено Интеллектом персонажа (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или количеством ячеек навыков, отданных под языки (если используется эта дополнительная система).

Люди-ящерицы обладают инфразрением, позволяющим им видеть в темноте на расстоянии до 60 футов.

Люди-ящерицы пользуются выгодами своей от природы крепкой шкуры, которая дает им АС 5. Человек-ящерица не извлекает никакой пользы из доспехов, если они дают АС не лучше 5. Таким образом, человек-ящерица не получает никакой выгоды от обычных кожаных доспехов, чего никак не скажешь о пластинчатом доспехе. Люди-ящерицы извлекают пользу от улучшающей АС доспехов магии, но сами доспехи приносят пользу, только если они и без магии имеют АС лучше 5. Человек-ящерица, не носящий доспехов, может воспользоваться щитом, улучшая, тем самым, свой АС до 4. Доспехи людей-ящериц стоят вдвое дороже человеческих, поскольку очень трудно подогнать их на слишком различные фигуры людей-ящериц.

Люди-ящерицы от природы могут причинять по 1-2 повреждения каждой своей когтистой рукой и 1-6 повреждений своими большими хвостами. Люди-ящерицы также пользуются и оружием, но если они атакуют и оружием, и хвостом, это считается атакой двумя оружиями, с применением всех эффектов подобной атаки («Справочник Игрока», глава 9, раздел «атака двумя оружиями»).

Путешествуя по земле, люди-ящерицы гораздо неуклюжее и растяпистее, чем большинство полулюдей. Поэтому, их базовая скорость равна 6 а не 12. Однако небронированный или легкобронированный человек-ящерица может плыть со скоростью 12 с помощью своего мощного хвоста.

Хотя физически люди-ящерицы довольно отличны от людей, в общем же они обладают весьма сходными физическими и умственными способностями. Поэтому персонажи люди-ящерицы не модифицируют свои значения способностей по своей расе.

Растипеды (Rastipedes)

Растипеды – это кентавры-инсектоиды, с восемью конечностями для ходьбы и отдаленно гуманоидным торсом с двумя верхними «руками», целиком покрытые хитиновым экзоскелетом. На головах у них два фасеточных глаза, хитиновые мандибулы и пар длинных, похожих на хлысты, антенн.

Растипеды занимают почетное второе место в табели торговцев Известных Сфер. Только арканийцы выказывают большую прыть в обмене ценными вещами, но растипеды производят впечатление больших любителей шахер-махера. Космоходец, заключивший сделку с растипедами, поступит мудро, если пересчитает свои деньги, свой экипаж и свои конечности (кто не понял – дьяволы из МИФов Асприна. Переводчик).

Однако нельзя назвать растипедов по-настоящему бесчестными. Если уж они ударили по рукам, то вряд ли выйдут из дела, и, как правило, свою часть договора они выполняют, когда и где было оговорено. Проблема в том, что растипеды обожают буквоедствовать в ущерб духу договора. Особенно им нравится заключать сделки с таким расчетом, чтобы другая сторона была уверена в том, чего на самом деле нет (шахер-махер – прим. пер.). Они продадут вам лотерейный билет с выигрышными номерами – но это будет билет от предыдущей лотереи. Растипеды будут покупать и продавать все что по их мнению может дать прибыль, хотя наиболее добросовестные и подчиняются законам в области контрабанды и работорговли.

Это пристрастие к шахер-махеру свело растипедов с аркнийцами. На самом деле, растипеды это любимые помощники этих загадочных торговцев. Очень часто персонажи,

которым нужен арканиец, обнаруживают, что имеют дело с посредником-растипедом.

Растипеды обладают врожденным миролюбием и будут всячески избегать сражения. Однако они не трусы и могут использовать (и используют) весь спектр оружия, пригодного для людей. Растипеды могут быть бойцами (максимум 8-го уровня), магами (максимум 4-го уровня), ворами (максимум 11-го уровня) или бардами (максимум 6-го уровня). Также растипеды могут быть бойцами/ворами, бойцами/магами или магами/ворами.

У растипедов есть свой язык, комбинация щелчков и чирикания. Однако, из-за любви к сделкам, растипеды вменили себе в обязанность знать много языков. Изначально персонажи-растипеды могут учить язык растипедов, всеобщий, бихолдеров, карликов, эльфов, гиффов, гоблинов, живодеров разума, орков или любой другой язык, который позволит DM. Количество выбираемых языков подчиняется Интеллекту персонажа (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или количеству ячеек навыков, отданных под языки.

Тело растипеда покрыто хитиновым панцирем, что дает AC 3. В этом им повезло, ведь нестандартная форма тела делает для них невозможным использование любых доспехов. Также, их длинные тела не очень-то защитишь щитом, поэтому нельзя применить этот тип дополнительной защиты.

Хитиновая броня также дает растипедам сильные острые клешни, которые могут причинять 1-2 повреждения цели. (Наносимые повреждения возрастают до 1-4 на 4-ом уровне и 1-6 на 7-ом уровне). Если растипед атакует двумя клешнями (или одной клешней и одним оружием), это считается атакой двумя оружиями (см. «Справочник Игрока», глава 9, раздел «Атака двумя оружиями»).

Конфигурация тела растипеда дает ему повышенную скорость, поэтому налегке их скорость равна 15 (в отличие от стандартных 12). Все снижения скорости высчитываются от этого повышенного значения.

Растипеды – это туннелепроходчики божьей милостью. Большую часть своих первых десяти лет жизни они проводят под землей. Все растипеды могут определить приблизительную глубину под землей при броске 1-4 на d6. Когда они достигают 3-го уровня, то могут определять идет ли туннель под наклоном (в пределах 10 футов) при броске 1-5 на d6; и определять ненадежные стены, потолки и пол (в пределах 10 футов) при броске 1-7 на d10. Чтобы воспользоваться этими способностями, растипеды должны остановиться и сконцентрироваться на один раунд.

Антенны растипедов дают им очень острый нюх. Их нюх столь остер, что растипеда не может ошеломить существо, напавшее сзади, если только у этого существа есть хоть какой-то запах.

Возможно наиболее необычная особая способность растипедов относится к волшебным кормилам. Хотя растипеды и не могут превышать 4 уровень как маги, они обладают достаточным умением, чтобы управляться с волшебными кормилами. В действительности, кормчий-растипед управляет кормилом, как если бы его уровень мага был втрое выше. Следовательно, растипед-маг 4-го уровня может управлять волшебным кормилом, как маг 12-го уровня! Неизвестно, то ли это счастливая случайность, то ли это знак благорасположения со стороны арканийцев. Ходят слухи о более темной и зловещей связи между двумя расами, но нет никаких других улик, чтобы определить, существует ли подобная связь.

Растипеды обладают большим, твердым телом, тщательно укрытым экзоскелетом. Это добавляет 1 к их значению Телосложения. Однако подобное тело также не дает совершать особо тонкие движения; что вычитает 1 из их значения Ловкости.

Скро (Scro)

Скро это мускулистая гоблиноидная раса, они напоминают орков, но крупнее, сильнее и умнее. В среднем, они 6 футов ростом, с длинными, острыми заточенными зубами, с нанесенными на них тотемными символами и вделанными крохотными каменьями. Цвет кожи варьируется от угольно-черной, до обожжено-оранжевой, с

различными оттенками серого, рыжеватого и зеленого. Их глаза фосфоресцирует, это можно заметить в тусклом свете.

Скро обладают военным складом ума, во многом, как и гиффы. Их жизни целиком вращаются вокруг военной иерархии, более высокие уровни которой занимают более крупные и сильные скро. Однако если гиффы находят счастье в золоте и славе, скро считают, что «ломать, крушить и рвать на часть – вот это жизнь, вот это счастье». (Вот такие были детские песенки в СССР – прим. пер.)

Общество скро управляется жестким кодексом законов и традиций, составленным основателем их общества – Дукгашем, первым Всемогущим Вождем. Спартанский образ жизни, допускаемый этим кодексом, ориентирован на совершенствование разума и тела, и, в конечном итоге, на достижение победы.

Все летучие корабли скро – это военные суда, без вариантов. Вооружение их кораблей ориентировано на быстрое сцепление с вражеским кораблем, чтобы можно было начать рукопашную. Хотя скро великолепные стратеги, и они действительно применяют дистанционное оружие, вроде бомбард и баллист, их любовь к ближнему бою часто приводит к тому, что вместо расстреливания противника, они идут в кровопролитные рукопашные.

В данный момент скро редки на просторах Известных Сфер. Их родной мир неизвестен, и контакты с ними были спорадическими, но обычно насильственными. В недавней Второй Нечеловеческой Войне скро вели прочих гуманоидов, и их цель, казалось, была не меньше, чем изничтожить всех эльфов и завоевать Известные Сферы, ограничив всех нескро (включая прочих гуманоидов) поверхностью планет.

Скро могут быть священниками (максимум 5-го уровня), бойцами (максимум 15-го уровня), магами (максимум 5-го уровня) или ворами (максимум 12-го уровня). Боевые жрецы скро это всегда мультиклассовые священники/волшебники. Священники скро получают заклинания из следующих сфер: Общей, Чар, Битвы, Стихий, Охранной, Лечения, Защиты и Вызывания.

Скро говорят на искаженной, древней версии оркского. Многие также знают эльфийский, а все потому, что их кодекс побуждает их учить язык из древнего врага, чтобы они могли сказать эльфам, кто принесет им погибель, когда придет тому время. Они могут говорить на всеобщем, но он обычно не учится на родном мире скро. (Однако персонажу скро всегда следует знать всеобщий.) Кроме того, они могут говорить на других языках, по решению DM'a. Количество выбираемых языков подчиняется Интеллекту персонажа (см. таблицу 4 в «Справочнике Игрока») или количеству ячеек навыков, отданных под языки (если используется эта дополнительная система).

Скро, подобно прочему оркскому семени, обладают инфразрением и могут видеть в темноте на расстоянии до 60 футов. Однако солнечный свет мешает им меньше, чем оркам, и не накладывает на них никаких штрафов.

Как правило, скро полностью вооружены и бронированы, и могут пользоваться любым пригодным для человека оружием. В основном они носят доспехи из клепаной кожи, но также будут носить и более тяжелые доспехи, в частности кольчуги и юшманы. Они предпочитают режущее и рубящее оружие, состоятельные скро пользуются огнестрельным оружием.

Помимо обычного оружия, скро может кусаться своими могучими челюстями на 1-3 повреждения. Скро считают особо почетным убить врага собственными зубами, и часто приканчивают раненного противника свирепым укусом.

Благодаря своим мускулам и усиленной дисциплине, скро получают +1 к Силе.

Ксиксчил (Xixchil)

Ксиксчилы – это инсектоиды с шестью конечностями и строением тела, весьма напоминающим богомола. Их передние конечности длинные и крюкообразные, с острыми втягивающимися лезвиями, в то время как центральная пара конечностей мельче, и часто дополняется хитроумными механическими манипуляторами.

Себя ксиксчилы украшают посредством хирургических манипуляций (см. ниже особый навык «работы с телом»). У типичного ксиксчила экзоскелет будет инкрустирован драгоценными камнями, ювелирными изделиями и драгметаллами, которым приданы изысканные и уникальные формы.

Главенствующий пункт философии ксиксчилов – «выживание наиболее приспособленного». От каждого индивида ожидается самосовершенствование посредством учебы и хирургических модификаций. Хирурги ксиксчилов могут выполнять потрясающие превращения, позволяющие каждому ксиксчилу быть почти уникальным существом.

Эта же философия простирается и на мораль ксиксчилов. Индивид прежде всего предан себе, потом своей семье и, в последнюю очередь, обществу. Искатели приключений из числа ксиксчилов временами наделяют своих товарищей по отряду статусом «семьи», но ксиксчилы редко согласны пожертвовать собой ради помощи даже этой «семье».

Ищущий приключений ксиксчил скитается вселенной, в поисках по возможности большего престижа, посредством набирания опыта и открытия все большего и большего числа утилитарных «сокровищ». Однако эстетические взгляды ксиксчилов очень сильно отличаются от человеческих и получеловеческих. Для ксиксчила эффективная машина для убийства столь же прекрасна, сколь для карлика хорошо подогнанное ювелирное изделие.

Ксиксчилы могут быть бойцами (максимум 14-го уровня), ворами (максимум 15-го уровня) или магами (максимум 5-го уровня). Их единственный вариант мультикласса – боец/вор.

Ксиксчилы подкрепляют свои жесты щелчками мандибул и произносимыми словами для передачи абстрактных тонкостей. Их язык родственен растипедскому, но все-таки это другой язык. Также они могут разговаривать на всеобщем и прочих языках людей и полулюдей.

Экзоскелет ксиксчила очень крепок, что дает базовый АС 5. Подобно растипедам ксиксчилы не могут носить доспехи, но бойцы ксиксчилов могут с помощью хирургически вживленных металлических имплантантов улучшать свой АС до -4. Стоимость хирургических модификаций до АС 1 вдвое превышает стоимость доспехов, которые понадобились бы человеку для получения этого АС. Начиная от АС 0, за каждый дополнительный АС надо уплатить на 4,000 gp больше. (Другими словами, улучшение до АС 1 – как полные латы, стоят 4,000 gp – обойдется в 8,000 gp. Хирургическое улучшение АС до 0 стоит 12,000 gp, до -1 стоит 16,000 gp и так далее до максимума в 28,000 для АС -4.)

Аналогично, немодифицированные втягивающиеся лезвия на передних конечностях ксисксчила могут атаковать как резец с крюком (2d4 против маленьких и средних противников, 2d6 против больших). Ксискчил может атаковать двумя передними конечностями без штрафа за бой двумя оружиями, как если бы у него них был оружейный навык «двуправорукости» (см. главу 5 данной книги).

Бойцы ксиксчилы могут также хирургически добавлять до двух дополнительных атакующих конечностей: это специальные конечности в форме булав, духовых трубок ухватов или прочего оружия. Такие конечности стоят впятеро дороже, чем соответствующее оружие (см. «Справочник Игрока», глава 6). Применение этих конечностей одновременно с передними руками вызывает штраф за использование двух оружий (см. «Справочник Игрока», глава 9, раздел «Атака двумя оружиями»). Бойцы высоких уровней получают множественные атаки одной рукой (включая добавленные хирургическим путем), как если бы они просто использовали оружие, плюс по дополнительной атаке за каждую лишнюю руку. Однако обратите внимание, что ксиксчил не может использовать обычное оружие – они могут воевать только своими родными передними руками, плюс любыми дополнительными.

Также ксиксчилы обладают еще одной примечательной в бою способностью.

Любой воин-богомол может создавать в железах своего тела индивидуально ориентированный яд. Для этого ксиксчилу сперва надо взять пробу у жертвы – обычно он это делает, лизнув одно из своих оружий после успешной атаки. Один раунд спустя слюна ксиксчила превращается в смертельный впрыскиваемый яд (тип X).

Ксиксчил вводит этот яд либо кусаясь (на 1d4 повреждений), либо плюнув ядом на свои пальцы-лезвия передних рук. Успешная атака тем или иным способом вынудит жертву сделать спас-бросок от яда при -4. Успешный спас-бросок означает, что яд неэффективен, и ксиксчил больше никогда не может попытаться отравить это существо. Если жертва проваливает спас-бросок при атаке отравленными пальцами-лезвиями, яд удваивает повреждение от удара ксиксчила. При успешном отравленном укусе (который впрыскивает более концентрированную версию яда), жертва получает повреждения, равные суммарным hp ксиксчила. Любой урон от яда ксиксчила подсчитывается немедленно.

Как вариант, ксиксчил может вырабатывать персонализированный анестетик. Если жертва провалит спас-бросок от яда, ее парализует на 1-6 ходов. Однако этот анестетик не действует против существ размера L и больше, или существ, у которых больше HD/уровней, чем у ксиксчила.

Ксиксчил может вырабатывать яд или анестетик максимум три раза в день (всего). Вне тела ксиксчила выделения сохраняют эффективность только 10 ходов, после чего выдыхаются и становятся бесполезными.

Ксиксчилы прибавляют +1 к Ловкости (благодаря грациозным движениям и точным центральным конечностям) и +1 к Телосложению (благодаря строгостям естественного отбора в молодости). Однако из-за своей эгоцентричности они отнимают -2 от Обаяния.

Работа с телом (особый навык), 2 ячейки, волшебник, Ловкость -3.

Этот навык доступен только ксиксчилам, поскольку они единственная раса с достаточной точностью движений, чтобы всего лишь взяться за это трудное искусство, и железами, необходимыми для выработки нужных химикалий.

Этот навык позволяет персонажу модифицировать тела остальным. Применяя этот навык, персонаж может модифицировать тело пациента посредством хирургического вмешательства и химиотерапии. Можно добавить следующие черты телу человека или гуманоида:

Улучшенная сила: Пациент получает три очка Силы (каждое очко свыше 18 дает +10% к исключительной силе).

Улучшенное телосложение: Пациент получает три очка Телосложения.

Улучшенная ловкость: Пациент получает три очка Ловкости.

Полет: Пациент получает большие крылья, которые позволяют лететь со скоростью 24 и классом маневренности C.

Телесная броня: Пациент получает прочный внешний панцирь с AC 2.

Встроенное оружие: Пациент получает дополнительную конечность, обладающую формой оружия (по выбору пациента) и всеми боевыми характеристиками этого немагического оружия.

Инфразрение: Глаза пациента модифицируются таким образом, что он может видеть в темноте как эльф.

На одном пациенте можно выполнить только одну такую операцию, все модификации будут постоянными. Более того, из-за подобных модификаций пациент теряет пять очков Обаяния, эта потеря также постоянна. (Ксиксчилы заслужили жуткую славу тем, что ставили функциональность выше внешности).

Выполнение подобной модификации занимает минимум две недели, плюс по одной недели за каждое очко первоначального Телосложения пациента ниже 12. Также, чтобы выжить после операции, пациент должен сделать бросок системного шока.

Кроме того, пациент должен сделать спас-бросок от смертельной магии, чтобы

избежать ужасной утраты. Стоит этому спас-броску провалиться, и DM может выбрать один из следующих негативных эффектов (или придумать новый):
* Потеря конечности: пациент теряет одну руку.
* Восприимчивость к ядам: пациент получает штраф -2 ко всем спас-броскам от ядов.
* Хрупкость костей: пациент получает двойные повреждения от всего дробящего оружия.
* Плохая сворачиваемость крови: пациент получает двойные повреждения от всего режущего оружия.

Специальное примечание: Этот навык может изменить сам ход игры, превратив персонажей из относительно нормальных искателей приключений в уродов. DM'у следует тщательно поразмыслить, прежде чем разрешить персонажу получить доступ к этому навыку.

Прочие характеристики

Прочие характеристики игровых персонажей, вроде имени, пола, правша он или левша, и т.д. для персонажей-нелюдей определяются так же, как для людей и полулюдей. Те, кто предпочитает определять рост, вес, стартовый возраст и протяженность жизни случайным образом, найдут соответствующую информацию в таблицах 4-6.

Воровские способности

Воры имеются во всех нелюдских расах, кроме драконей. В таблице 7 приводятся поправки воровских умений для различных рас, описанных в этой книге.

Таблица 4: Средний рост и вес

Раса	Рост в дюймах		Вес в фунтах	
	Базовый	Поправка	Базовый	Поправка
Драконь	72/72	2d10	600/600	6d10
Гифф	102/100	1d10	620/600	3d10
Громмам	50/50	2d10	340/240	8d20
Хадози	78/75	2d6	180/160	3d10
Хурвает	72/72	1d12	220/220	5d10
Люди-ящерицы	60/60	2d12	150/140	3d10
Растипед	44	1d8	220	5d10
Скро	60/60	3d10	250/240	4d10
Ксиксчил	60	2d10	140	4d10

Таблица 5: Возраст

Раса	Стартовый возраст		Максимальный возраст
	Базовый	Поправка	Базовый+Поправка
Драконь	15	1d8	125+3d20
Гифф	14	1d6	60+2d8
Громмам	15	1d4	90+2d20
Хадози	20	3d4	90+2d20
Хурвает	10	2d6	250+5d10
Люди-ящерицы	10	2d6	350+2d10
Растипед	20	3d4	100+1d100
Скро	12	1d8	70+3d8
Ксиксчил	14	2d6	100+1d100

Таблица 6: Эффекты возраста

Раса	Средний возраст[1] (1/2 от макс. базового)	Старый возраст[2] (2/3 от макс. базового)	Почтенный возраст[3] (макс. базовый)
Драконь	62 года	83 года	125 лет
Гифф	30 лет	40 лет	60 лет
Громмам	45 лет	60 лет	90 лет
Хадози	45 лет	60 лет	90 лет
Хурвает	125 лет	167 лет	250 лет
Люди-ящерицы	175 лет	233 года	350 лет
Растипед	50 лет	67 лет	100 лет
Скро	35 лет	47 лет	70 лет

Ксиксчил	50 лет	67 лет	100 лет

' - 1 Str/Con; +1 Int/Wis
[2] -2 Str/Dex; -1 Con; +1 Wis
[3] -1 Str/Dex/Con; +1 Int/Wis

Таблица 7: расовые поправки воровских умений

Раса	**PP**	**OL**	**F/RT**	**MS**	**HS**	**DN**	**CW**	**RL**
Гифф	-	+5%	+10%	-5%	-5%	-	-20%*	+5%
Громмам	+10%	-5%	-5%	-	-	-	+25%	-5%
Хадози	+5%	+5%	+5%	-5%	-	-	+20%	-5%
Хурвает	-	+5%	+5%	+5%	-5%	-	-10%	+5%
Люди-ящерицы	-5%	-5%	-	+5%	+5%	+5%	-5%	-5%
Растипед	-5%	+10%	+10%	-	-5%	+5%	-30*	+10%
Скро	+5%	-	+5%	-5%	+10%	-5%	-5%	
Ксиксчил	+5%	+5%	+10%	-5%	-5%	+5%	-10%	-5%

* Эти расы не могут поднять свое туловище, подтягиваясь лишь на руках. Если их руки или передние ноги используются, чтобы карабкаться, туловище необходимо поддерживать или взять в корсет.